

리코셰 던전 Ricochet Dungeon

규칙서 Rulebook (Version 1.0)

- 디자이너 : 한진희 Jinhee Han (레이지니 Lazini)
- 게임 인원 : 1인
- 게임 시간 : 20~30분

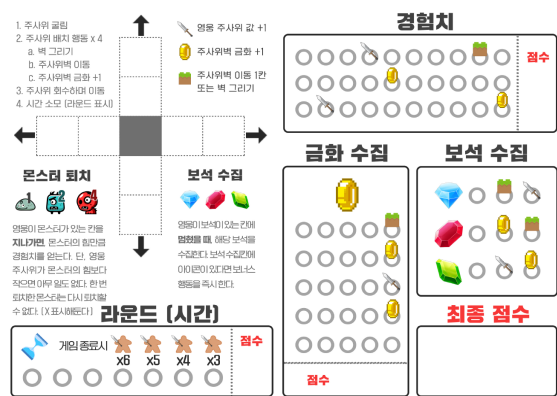
필요한 게임 구성품

출력한 게임 시트 2장, 주사위 10개 (3가지 색깔로 각각 5개, 4개, 1개), 펜 1개

- 던전 지도 시트



- 기록 시트



- 영웅 주사위 1개



- 주사위벽 5개



- 행동 주사위 4개



- 연필이나 펜 1개

게임 준비



- 영웅 주사위를 1이 위로 오도록 해서, 던전 가운데 작은 미플이 표시된 곳에 놓는다. 이곳이 영웅의 시작 위치다. 영웅 주사위 눈금은 영웅의 힘을 표시하고 있다. 처음 힘은 1이다.
- 주사위벽 주사위 5개를 각각 1, 2, 3, 4, 5가 위로오게 해서, 던전에 작은 주사위가 표시된 곳에 임의로 놓는다. 이곳이 움직이는 주사위벽의 시작 위치다.
- 펜을 하나 준비하고, 행동 주사위 4개를 곁에 두면 이제 게임을 시작한다.

게임 진행

- 매 라운드는 아래 순서로 진행된다.
 1. 주사위 굴림 : 행동 주사위 4개를 굴린다
 2. 주사위 배치 : 행동 주사위 4개를 배치하면서 행동한다.
 3. 영웅 이동 (주사위 회수) : 행동 주사위 4개를 회수하면서 이동한다.
 4. 라운드 표시

주사위 배치



- 기록 시트의 십자칸에 주사위를 배치하고, 즉시 아래 3가지 배치 행동 중 하나를 한다.
 - a. 벽 그리기
 - b. 주사위벽 이동
 - c. 주사위벽 금화 추가

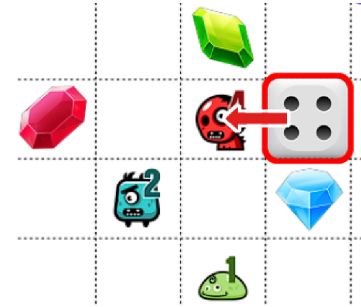
1. 벽 그리기 : 던전에 원하는 칸을 둘러싼 **점선 하나를 실선**으로 바꾸어 그린다.

- 벽은 영웅을 멈추게 해준다.
- 몬스터를 벽으로 완전히 둘러싸면, 해당 몬스터를 퇴치할 수 있다. 이때 영웅 주사위 값은 상관없다.



2. 주사위벽 이동하기 : 배치한 주사위 눈금과 일치하는 주사위벽을 상하좌우로 1칸 이동한다. 만약 배치한 주사위 눈금이 6이라면 원하는 주사위벽을 이동시킬 수 있다.

- 주사위벽은 **던전 밖으로 이동할 수 없다.**
- 주사위벽은 **펜으로 그려진 벽을 통과할 수 있다.**
- 주사위벽은 영웅이나 다른 주사위벽이 위치한 칸으로 이동할 수 없다.

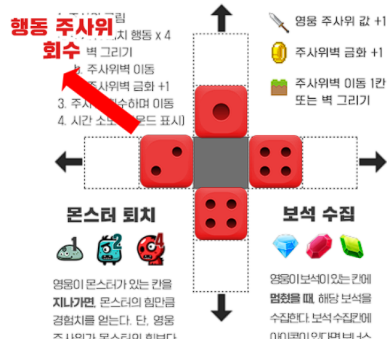


3. 주사위벽 금화 추가하기 : 배치한 주사위 눈금과 일치하는 주사위벽의 금화를 1개 추가한다. 만약 배치한 주사위 눈금이 6이라면 원하는 주사위벽에 금화를 1개 추가한다.

- 주사위벽에는 처음 금화 1개가 이미 쌓여있다.
- 각 주사위벽에 최대 4개까지 쌓일 수 있는 금화는 4개다.



영웅 이동 (주사위 회수)



- 배치했던 4개의 주사위를 원하는 순서대로 회수하면서 영웅을 4번 이동한다.
- 이동 방향은 회수한 주사위가 배치되었던 방향에 따라 정해진다.
- 직선으로 벽에 부딪힐 때까지 이동해야만 한다.
- 던전에는 아래 3가지 벽이 존재한다.
 - 던전 외벽 (던전 테두리 굵은 실선)
 - 던전 내벽 (펜으로 그려진 실선)
 - 주사위벽

- 영웅이 이동할 때, 3가지 이벤트가 발생할 수 있다.
 1. 몬스터 퇴치
 2. 보석 수집
 3. 보물상자 열기

1. 몬스터 퇴치



- 영웅이 지나치거나 멈춘 곳에 몬스터가 있다면, 몬스터를 퇴치할 수 있다.
- 영웅 주사위 눈금이 몬스터의 힘 이상이어야만 몬스터를 퇴치할 수 있다.

- 몬스터를 퇴치하면, 몬스터의 힘 만큼 경험치를 획득한다.
- 퇴치한 몬스터는 해당 칸에 X 표시를 한다. 한 번 퇴치한 몬스터는 다시 퇴치할 수 없다.
- 벽 그리기로 몬스터를 퇴치할 수 있다. 하나의 몬스터를 벽으로 완전히 둘러싸면 퇴치된다. 이 경우, 영웅 주사위 눈금은 상관없다.



2. 보석 수집

- 영웅이 멈춘 곳에 보석이 있다면, 즉시 해당 보석을 수집한다. 해당 칸에 X 표시를 한다. 한 번 보석을 수집한 곳에서는 다시 보석을 수집할 수 없다.

3. 보물상자 열기

- 영웅이 주사위벽에 부딪혔다면, 해당 주사위벽에 숨겨진 보물상자를 열 수 있다.
- 단, 이동할 때 회수한 주사위 눈금과 해당 주사위벽 눈금이 같아야만 열 수 있다. 회수한 주사위 눈금이 6일 경우, 항상 보물상자를 열 수 있다.
- 해당 주사위벽에 그동안 쌓여있던 금화를 획득한다.



- 획득한 뒤, 해당 주사위벽에 쌓여있던 금화가 1개 감소한다. 가장 좌측 금화에 X 표시를 한다. 이렇게 되면 쌓이는 금화의 최대값도 감소한다.



보너스



- 경험치 획득, 보석 수집, 금화 획득 시 **아이콘이 그려진 칸**을 체크하게 되면 즉시 해당 보너스를 사용한다.
 - 칼 : 즉시, 영웅 주사위 눈금을 1 증가시킨다.
 - 금화 : 원하는 주사위벽에 금화를 1개 쌓는다.
 - 벽 : 던전 안에 원하는 곳에 벽을 그리던가, 원하는 주사위벽을 1칸 이동시킨다.

게임 종료

- 영웅이 **모든 보석을 수집했다면**, 해당 라운드까지 진행하고 게임을 종료한다. 7라운드 까지 진행했을 경우에도 게임을 종료한다.

점수 계산

- 아래 4가지 점수를 합해서 최종 점수를 계산한다.
 - **금화 점수** : 획득한 금화 1개당 **1점**
 - **경험치 점수** : 획득한 경험치 1 당 **1점**
 - **영웅 점수** : 영웅 **주사위 값** x 마지막 라운드 위의 숫자
 - **감점** : 수집하지 못한 보석 1개당 **-5점**

최종 점수	등급
0-40점	길 찾는 법을 배우고오세요
41~55점	모험가 데뷔, 환영합니다 ~
56~70점	숙련된 모험가시군요!
71 점 이상	리코세 영웅이 당신입니다!!!